

MARIAROSARIA IANNE

Gianni Rodari e le tecniche di fantasia

Cultore della materia in discipline pedagogiche - Unisalento

Riassunto.

Gianni Rodari (1920-1980) è ricordato come scrittore per l'infanzia, pedagogista, teorico della fantasia e giornalista.

L'autore ha contribuito, per mezzo delle sue Opere, al rinnovamento stilistico e didattico. I temi della creatività e della divergenza predominano nelle sue Opere letterarie. Lo scrittore per tanto, fa riferimento a una teoria della mente che tiene presente la fantasia, considerato elemento fondamentale della sua ricerca (Cambi, 1985, pp. 121-122).

Nell'Opera maggiore, intitolata la *Grammatica della Fantasia*, vi sono presenti i temi e riportate delle tecniche tra cui "il binomio fantastico", "l'errore creativo" e "le fiabe". Le tecniche evidenziano l'intreccio tra narrativo, fantastico ed educazione mantenendo un'importante valenza educativa. Gli strumenti inoltre, sollecitano la fantasia del soggetto che lo portano a comprendere il suo mondo interiore e la realtà che lo circonda.

Abstract.

Gianni Rodari (1920-1980) is remembered as a childhood writer, pedagogist, fantasy theorist and journalist. The author contributed, through his works, to the stylistic and didactic renewal. The themes of creativity and divergence predominate in his literary works. The writer therefore refers to a theory of the mind that takes imagination into account, considered a fundamental element of his research (Cambi, 1985, pp. 121-122). In the *Grammar of Fantasy*, there are the themes and techniques reported including "the fantastic combination", "the creative error" and "fairytales". The techniques highlight the intertwining of narrative, fantasy and education while maintaining an important educational value. The instruments stimulate the imagination of the subject that lead him to understand his inner world and the reality that surrounds him.

Parole chiave: narrazione/fantasia/educazione/didattica/emozione

Keywords: storytelling/fantasy/education/teaching/emotion.

1. *Grammatica della Fantasia* e alcune tecniche basate sul "gioco dell'inventare".

La *Grammatica della Fantasia*, Opera pubblicata nel 1973 da Einaudi, è una grammatica a tutto tondo, che ha l'obiettivo di mostrare i legami, i meccanismi e le strutture che sono al servizio della fantasia¹.

¹ La parola *grammatica* si riferisce l'insieme delle regole che governano una lingua (scrittura, pronuncia, sintassi); la parola *fantasia* fa riferimento, soprattutto, all'estro, alla creatività, all'invenzione del pensiero divergente. Tale Opera risulta essere altamente scientifica in cui la fantasia deve seguire delle regole per non essere dannosa e incontrollabile (Sulis, Onnis, 2013, p. 160).

Il testo contiene le basi teoriche di una didattica fondata sul connubio tra creatività e ragione. Nel libro non vi sono regole che guidano la creazione dei processi della fantasia, divenendo alla portata di tutti e valorizzando il suo ruolo artistico ed educativo.

Nell'Opera Rodari presenta un percorso teorico che sostiene il lavoro letterario, educativo e didattico al fine di scoprire le radici della Fantasia.

Per il tema della creatività, l'autore si ispira alla *Fantastica* e ai *Frammenti* di Novalis², all'idealismo tedesco, da Kant a Hegel, ed anche a psicologi e filosofi contemporanei tra i quali Husserl, Sartre, Piaget, Vygotskij, Dewey e Brune.

Lo scrittore ha rintracciato nel suo Libro i fondamenti di una teoria scientifica della letteratura italiana per ragazzi e difeso "l'arte di inventare storie", liberandola da orpelli religiosi, moralistici e politici (Macchione, 2013, p.257).

L'Opera diventa una "guida" per il soggetto e propone occasioni di riflessioni fantastiche, idee per inventare nuove storie, con l'uso di appositi strumenti che stimolano la fantasia.

Nel testo, il motore della fantasia è la mente del soggetto e il campo di esercitazione è la realtà che lo circonda. Al riguardo, l'Autore, sostiene che: «una parola, gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l'esperienza e la memoria. La mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere» (Rodari, 2010, p.7).

²Nota al riguardo l'Autore «Un giorno, nei Frammenti di Novalis (1772-1801) trovai quel che dice: se avessimo anche una Fantastica, come una Logica, sarebbe l'arte di inventare. Era molto bello. Quasi tutti i Frammenti di Novalis lo sono, quasi tutti contengono illuminazioni straordinarie» (Rodari, 2010, p. 7).

La parola è l'elemento principale che predomina nell'Opera e dalla quale prende forma una storia, dopo aver sollecitato la mente. Le parole sono quei segni che rappresentano un aggancio con i pensieri, che avvia al lavoro educativo e pratico.

L'Autore, all'interno della *Grammatica della Fantasia* mette in evidenza la tecnica dell'inventare, utile ai bambini, agli adulti e agli insegnanti, offrendo loro la possibilità di entrare nel suo laboratorio per scoprire i segreti del mestiere (Boero, 1995, p. 258). In questo modo, propone ad altri le sue tecniche e svela con cura l'itinerario culturale e pedagogico.

Rodari ritiene che la mente infantile si leghi alla creatività e si prolunghi nel gioco e nel riso. Questi elementi si uniscono tra loro e creano il circolo tra creatività, fantasia, gioco e educazione (Cambi, 1985, p. 139). Durante l'infanzia si rende maggiormente evidente la relazione che si instaura tra la creatività e la fantasia. I due elementi sono collegati alla gioia e al gioco, i quali permettono al piccolo di esprimersi, come avviene con le parole. Dall'incrocio di gioco e pensiero divergente viene assunto il valore educativo.

La creatività deve essere stimolata nel bambino perché: «allenare la creatività permette di predisporre le menti a un'attenta osservazione del reale, soffermandosi su elementi quotidiani da cui prendere spunto per avviare una critica costruttiva che, attraverso l'uso della fantasia, porta a immaginare altri mondi possibili»³. La mente è creativa e poggia sull'immaginazione, quando: «è sempre al lavoro, sempre a far domande, a scoprire problemi dove gli altri trovano risposte soddisfacenti, a suo agio nelle situazioni fluide nelle quali gli altri fiutano solo pericoli, capace di giudizi autonomi e indipendenti, che rifiuta il codificato, che rimani polizza

³ La creatività perciò, deve essere coltivata in tutte le direzioni e l'immaginazione dovrà essere stimolata a inventare parole. Solo gli uomini creativi che sapranno utilizzare la loro immaginazione potranno cambiare la società (Sulis, Onnis, 2013, p. 21).

oggetti e concetti senza lasciarsi inibire dai conformismi» (Rodari, 1973, pp. 171-172).

Attraverso lo sviluppo di un atteggiamento creativo si forma l'uomo completo e autonomo, capace di cambiare la società perché è in grado di usare la propria immaginazione.

Le tecniche inserite nella *Grammatica della Fantasia*, basate sul “gioco dell’inventare”, stimolano la fantasia, produttrice di creatività e di inventiva. Tali strumenti sono utilizzati in ambito scolastico ⁴ per contrastare procedimenti didattici costruiti sul conformismo e l’omologazione⁵. Le tecniche proposte dal Rodari per supportare tali processi si riconoscono ne “il binomio fantastico”, “l’errore creativo” e “le fiabe”.

2. Il binomio fantastico, strumento per giocare con le parole.

Nel quarto capitolo della *Grammatica della Fantasia*, dal titolo “Il binomio fantastico”, Rodari ha esposto la teoria del “duello di parole”.

Questa struttura linguistica si verifica, secondo l’Autore, quando due termini⁶ insoliti e apparentemente privi di alcun legame, semanticamente distanti, creano un contatto insolito generando un “cortocircuito” nella fantasia di grandi e piccoli. La tecnica del binomio fantastico⁷ ha come obiettivo quello di scegliere due parole a caso, metterle in connessione,

⁴Rodari sostiene che la scuola non deve essere quel luogo di “imbottigliamento di teste, lezioni cattedratiche o sopraffazioni di stimoli, materiali adeguati, mezzi per mettere in movimento il pensiero” (Marini, 1987, p. 49).

⁵ Il messaggio anticonformista, espresso dall’autore, liberatore di fantasia, creatività e pensiero divergente si trasforma in vere indicazioni didattiche (Nobile, 2017, p. 189).

⁶ Non sono presi nel loro significato quotidiano, ma liberati dalle catene verbali di cui fanno parte quotidianamente. Le parole sono estraniare, spaesate, gettate l’una contro l’altra in un cielo mai visto prima. Allora si trovano le condizioni migliori per generare una storia (Macchione, 2013, p. 181).

⁷ L’educatore propone a due o più bambini di scegliere due parole che generano il binomio fantastico, tenendo conto della loro età, ad esempio “gatto” e “camicia”, proponendo loro di costruire una storia che abbia attinenza con i due termini. Inoltre, dovrà cercare di focalizzare i contenuti che vengono fuori e di garantire i nessi associativi che si sviluppando secondo una sequenza logica (Aldi, 2014, p. 58).

creando un “incontro-scontro” tra i due termini per inventare una storia (Aldi, 2014, p. 58).

Rodari, attraverso questo strumento, permette di giocare con le parole, le libera dalle convenzioni verbali, le smonta e le rimonta, le accosta e le allontana facendole entrare in collisione fra loro. In questo modo, controlla i meccanismi interni e sfrutta le potenzialità del linguaggio per arricchire il lessico dei bambini. I piccoli vengono messi in contatto diretto con la realtà, trasfigurata in modo fantastico (Sulis, Onnis, 2013, pp. 15-16).

Scrivendo Rodari nella *Grammatica della Fantasia* che: «La parola singola agisce solo quando ne incontra una seconda che la provoca, la costringe a uscire dai binari dell’abitudine, a scoprire nuove capacità di significare. Non c’è vita, dove non c’è lotta» (Rodari, 2010, p. 21). Come nota l’autore, «il binomio fantastico “Cavallo-cane” in realtà non è veramente un binomio fantastico. E’ una semplice associazione all’interno della stessa classe zoologica» (Rodari, 2010, p. 20). Occorre quindi, che vi sia una distanza tra le due parole e che siano estranee per mettere in moto l’immaginazione: «perciò è bene scegliere il binomio fantastico con l’aiuto del caso» (Rodari, 2010, p. 21). Le parole perciò, devono essere scelte in modo casuale, ad esempio, indicandole con gli occhi chiusi su una pagina di un libro o scrivendone diverse su dei bigliettini, per poi pescarne soltanto due⁸.

I termini, più sono lontani ed estranei, più permetteranno al binomio di funzionare, proponendo impossibili associazioni, scatenando la fantasia che porterà all’invenzione della storia.

Il binomio viene utilizzato come strumento per conoscere la realtà dopo aver messo in movimento parole che consentono alla mente di rievocare

⁸Rodari racconta che, durante la sua esperienza di maestro, era solito mandare due alunni alla lavagna per scrivere due parole, una sulla facciata visibile e l’altra sulla facciata invisibile, o chiedeva di scrivetele su un foglietto, dalle quali generare dei racconti divertenti (Rodari, 2010, p. 21).

immagini⁹. L'immaginazione del bambino, perciò, se stimolata in modo adeguato, gli permetterà di applicare i suoi strumenti a tutti i tratti dell'esperienza che sfideranno il suo intervento creativo (Cambi, 1985, p. 148).

Durante la narrazione della storia i bambini si confrontano con le proprie emozioni e con il mondo circostante, sperimentando un modo nuovo di imparare in maniera divertente.

Nella realizzazione di un "binomio fantastico", se sopraggiungono delle difficoltà, si possono elencare tutti i significati di uno specifico termine. Ad esempio, un *mattone* può essere un'arma o il pezzo mancante di un portale magico. In secondo luogo, i due vocaboli possono essere legati da una preposizione che ne evochi l'associazione¹⁰.

Infine, le storie inventate aiutano a vivere meglio e l'uomo è tale perché crea. La fantasia deve essere sviluppata ed utilizzata per conoscere meglio se stessi e la realtà circostante

3. L'errore creativo, tecnica per inventare storie

Il capitolo nono della *Grammatica della Fantasia* intitolato "l'errore creativo", è dedicato alle potenzialità creative e pedagogico-didattiche dell'errore.

L'errore creativo è un fenomeno spontaneo che si verifica quando i bambini scrivono o parlano. Gli spunti di riflessione per creare una storia dai risvolti comici sono dati dall'errore (Aldi, 2014, p. 58). Al riguardo, Rodari fa nota

⁹ Ad esempio: *Il sasso nello stagno* Rodari paragona la parola a un sasso (Parola) gettato nello stagno (Immagine); per meglio esprimere in che modo una parola gettata nella mente evoca immagini a cui il soggetto attribuisce un senso. La parola "sasso" può richiamare tutte le parole che iniziano per "s" (semina, silenzio, sistole) o quelle che fanno rima con "asso". In merito al "sasso che affonda" Rodari ricorda l'amico, la sua vita, le esperienze (Rodari, 2010, p. 11).

¹⁰ Ad esempio "il cane *con* l'armadio" suggerisce un racconto molto diverso da "il cane *nell'* armadio" (Rodari, 2010, p. 11).

come: «da un lapsus può nascere una storia, non è una novità. Se battendo a macchina un articolo, mi capita di scrivere “Lamponia” per “Lapponia”, ecco scoperto un nuovo paese profumato e boschereccio: sarebbe un peccato espellerlo dalle mappe del possibile con l’apposita gomma; meglio esplorarlo, da turisti della fantasia»; oppure: «se un bambino scrive sul suo quaderno “l’ago di Garda”, ho la scelta di correggere l’errore con un segnaccio rosso o blu, o seguirne l’ardito suggerimento e scrivere la storia e la geografia di questo “ago” importantissimo, segnato anche nella carta d’Italia. La Luna si specchierà sulla punta o nella cruna? Si pungerà il naso» (Rodari, 2010, p. 36).

Gli errori¹¹ risultano essere degli strumenti educativi dai quali si possono generare molte storie comiche e istruttive, come i racconti presenti nel *Libro degli errori* (Rodari, 2010, p. 36).

Secondo l’autore gli errori sono utili¹² perché sviluppano anche la creatività, che poggia sull’immaginazione e si rivelano come deviazioni che portano in altre direzioni, dando origine a delle filastrocche o a storie divertenti (Sulis, Onnis, 2013, p. 202).

Gli insegnanti utilizzano l’errore anche come strumento di lavoro, questa è una concezione che attraversa ormai raccomandazioni didattiche moderne¹³. Gli errori fanno ridere, e ridere degli errori è un modo per distaccarsene e per alleviare la paura di sbagliare, oltre a riflettere per inventare storie¹⁴ in maniera creativa. In questo modo, si rompono gli schemi dell’esperienza,

¹¹ Questi errori volontari e involontari sono creazioni autonome, servono per assimilare una realtà sconosciuta o rivelare verità nascoste, e in questi vi è la possibilità di creare nuove storie (Rodari, 2010, p. 37).

¹² Che cosa succederebbe se invece di atterrare un “prato” un elicotterista incontra un “prete” e se una “rabbiosa” diventa una voce “radiosa”, se il “giallo” diventa un “gallo” e via dicendo (Aldi, 2014, p. 59).

¹³ La glottodidattica raccomanda di assumere l’errore linguistico degli allievi per comprendere il loro stadio di apprendimento rispetto a determinati obiettivi da raggiungere per il pieno possesso della lingua (Sulis, Onnis, 2013, p. 202).

¹⁴ Per esempio «da “automobile” a “ottomobile” (un’auto con otto ruote) oppure “altomobile”, “ettomobile”, “autonobile” (questo sarà per lo meno una duchessa e non vorrà stare in qualche garage plebeo). Sbagliando s’impara, è un vecchio proverbio. Il nuovo potrebbe dire che sbagliando s’inventa» (Rodari, 2010, p. 38).

che rifiutano il codificato per affrontare il fluido, di scoprire i problemi e di rileggere o rovesciare il consueto e il normale (Cambi, 1985, p. 138).

4. Le Fiabe come mezzo di conoscenza della realtà

L'autore affronta nella *Grammatica della Fantasia* il genere narrativo della fiaba.

Le fiabe entrano nell'universo infantile a partire dal 1600, anno nel quale si sviluppa un nuovo sentimento verso l'infanzia (Aldi, 2014, p. 29).

Il genere fiabesco si presenta come racconto fantastico che affonda le sue radici nella tradizione narrativa del racconto orale.

La fiaba è uno strumento educativo che nasce principalmente come elemento di intrattenimento, socializzazione e convivialità.

Ogni genere fiabesco racchiude quattro elementi essenziali: il personaggio, l'ostacolo, l'avversario, e l'elemento magico. Nella trama canonica, il personaggio principale, e durante il suo cammino incontra un ostacolo o un avversario che si oppone alla sua azione (antagonista) e viene soccorso dall'aiutante o dall'elemento magico (Aldi, 2014, p. 54). I personaggi sono creati dalla fantasia del soggetto e hanno delle caratteristiche reali. La fiaba ha un suo tempo incerto e generico, e un suo spazio, realistico e/o astratto, in cui si sviluppa la trama. I luoghi simbolici hanno un ruolo chiave all'interno del racconto e alludono a situazioni, a stati d'animo, a tensioni ideali o a sollecitazioni di avventure. Il genere fiabesco si presenta perciò, un modello narrativo articolato e complesso in continua evoluzione (Cambi, 2006, p. 9).

Gli elementi che contraddistinguono la fiaba servono al soggetto "viaggiatore" per trovare e conquistare la propria identità, condizione indispensabile per la manifestazione della sua libertà naturale.

Il primo bisogno dell'essere umano è la conoscenza che permette all'immaginazione e al pensiero di spaziare, di evadere dai confini del reale e di provare diverse forme di esperienza (Cambi, 2008, p. 81).

Le fiabe diventano nuove chiavi di lettura della realtà che consentono al bambino di viaggiare virtualmente, distaccandosi da essa e comprendendola da punti di vista diversi. I racconti rivelano “il viaggio della vita dell'uomo”¹⁵ facendosi esse stesse viaggio narrativo e di formazione, necessario per diventare adulti, nel momento dell'ascolto e della produzione.

Rodari sostiene che questo genere narrativo serve anche: «a costruire nel fanciullo le strutture mentali, a porre rapporti come “io e gli altri”, “io e le cose”, “le cose vere, le cose inventate”. Gli serve per prendere delle distanze nello spazio e nel tempo» (Rodari, 2010, p. 137).

Il bambino, per mezzo di tale strumento, si identifica nel personaggio, soddisfa la creatività, impara a conoscere la realtà. Il piccolo organizza la sequenza dei fatti, i nessi di casualità e la logica della trama¹⁶.

Nella fiaba le prove, i momenti di rischio, gli ostacoli, gli imprevisti da superare e la conclusione, portano il soggetto verso il cambiamento e a nuove riflessioni (Aldi, 2014, p. 33). Il genere fiabesco, racconta aspetti allegri e belli ma anche aspetti brutti e tristi della realtà e guidano il bambino a considerare il mondo esterno da un'angolatura particolare poiché, è un modo simbolico di descrivere la vita¹⁷.

¹⁵ Il Viaggio è da intendersi come metafora dell'esistenza e rappresenta l'esperienza che viene compiuta dal singolo soggetto, gettata come un ponte tra tempo e spazio, tra soggetto e mondo, tra passato e futuro, che porta alla conoscenza della realtà (Cambi, 2008, p. 81).

¹⁶ Raccontare una fiaba non diventa soltanto un'attività di intrattenimento e di catarsi, ma anche una possibilità di acquisire schemi di narrazione e modi di tradurre sotto forma di immagini il proprio vissuto emotivo. In questo modo, il soggetto comprende sensazioni e sentimenti (Aldi, 2014, p. 34).

¹⁷ In particolare, con l'aiuto dell'adulto, la fiaba permette di creare una forte alleanza tra piccoli e grandi. Gli adulti potranno capire e cogliere in tempo le paure, i turbamenti, le ansie dei bambini. Secondo Rodari, l'adulto dev'essere narratore dei piccoli per alimentare la libertà di riflessione e per trasmettere una morale, racchiusa nel costante invito a tenere

5. Le Fiabe come chiave di accesso al mondo emotivo

Le Fiabe permettono di far emergere il mondo del bambino.

Le emozioni riaffiorano attraverso la narrazione che coinvolge la dimensione cognitiva, relazionale, corporea ed emotiva del soggetto (Aldi, 2014, p. 10).

La scoperta del mondo emotivo del bambino può non avvenire in modo facile o lineare, causando forme di disagio¹⁸. Il piccolo manifesta le proprie emozioni in modo diverso dall'adulto. Il bambino spesso fatica a parlare di ciò che prova, presumibilmente perché non ha ancora acquisito un linguaggio adeguato per esprimere dei concetti astratti, o a volte gli risulta difficoltoso riconoscere quel qualcosa che lo pervade (Arlati, 2016, p. 9).

Le reazioni emotive e i comportamenti del piccolo che vengono poste sotto osservazione, permettono una conoscenza più approfondita da parte dell'adulto¹⁹.

Il racconto fiabesco offre gli strumenti per contrastare le paure mettendo a disposizione del bambino uno scenario in cui si materializzano i sogni, gli incubi e le angosce. Questi elementi sono rappresentati secondo un registro simbolico che permette di rielaborarli attraverso il fantastico o l'immaginazione. La fiaba perciò, non si conclude mai, perché ci può essere sempre una continuazione, basta immaginare "che cosa succederebbe se..." (Cambi, 2008, p. 89).

unite immaginazione e voglia di conoscere il mondo per cambiarlo, rendendolo migliore (Rodari, 2010, p. 138).

¹⁸ Le emozioni sono importanti perché pongono il soggetto in sintonia con se stesso e con il mondo e lo informano sulla qualità della relazione che instaura in un dato momento con ciò che lo circonda. L'acquisizione di una buona competenza emotiva risulta fondamentale non solo per la crescita individuale ma anche per sviluppare capacità di creare rapporti sociali soddisfacenti (Arlati, 2010, p. 10).

¹⁹ Le fiabe giungono in soccorso al piccolo e rappresentano un mezzo importante e allo stesso tempo semplice, facendo emergere ciò che vi è custodito gelosamente o ciò che è difficile esprimere a parole (Arlati, 2010, pp. 11-12).

Nella *Grammatica della Fantasia*, Rodari sostiene che alla fiaba il bambino non chiede spiegazioni sulla qualità degli oggetti, ma essa funge da specchio per riconoscervi una realtà diversa: quella dei sentimenti.

Il genere fiabesco, inoltre, ha un effetto catartico, di liberazione dalle paure, dai timori e dopo la lettura, l'Autore sostiene che il bambino è: «più buono e più contento e sereno di prima perché ha compiuto imprese meravigliose, superato pericoli e vinto i nemici. La fiaba perciò lo rafforza. Non insegna nulla di pratico, ma forma in lui una proficua disposizione alla serenità, all'umorismo, all'ottimismo» (Rodari, 2005, p. XLIII).

Il piccolo quando ascolta il racconto, specialmente da una voce familiare, coglie il rapporto tra i termini del discorso e scopre l'uso del modo verbale, acquisendo informazioni sulla lingua (Cambi, 2008, pp. 92-93).

Il linguaggio simbolico, utilizzato dalle fiabe, permette il contatto diretto con il mondo emotivo del bambino, aiutandolo a capire che non è solo a provare determinate sensazioni, le quali sono comuni ad altri bambini come lui. Per tali ragioni, la fiaba insegna a riconoscere le diverse emozioni, a dar loro un nome, a comprendere come si generano, come possono essere espresse e quali conseguenze possono avere (Arlati, 2010, p. 12).

Il lavoro che si compie attraverso il genere fiabesco serve anche per stimolare l'immaginario, che produce una rete di significati, attraverso i quali le emozioni e le sensazioni corporee si attivano, fungendo da mediatore tra il sé e l'ambiente circostante (Arlati, 2010, p. 10). Non sono da escludere durante la narrazione reazioni inaspettate, le quali sono segnali dei vissuti profondi che testimoniano l'intensità dei sentimenti coinvolti.

La fiaba inoltre, funge da mediatore tra il mondo dell'adulto e quello infantile, ed anche tra il bambino e la sua sfera emotiva (Arlati, 2010 pp. 12-13). Le raffigurazioni narrative rinviano ai personaggi, agli ambienti, al mondo fatato e sono capaci di suscitare vissuti emozionali intensi e profondi (Aldi, 2014, p. 70). Il disegno in particolare, può essere anche utilizzato come strumento espressivo da parte del bambino, per riferire ciò che prova

in modo simbolico e spontaneo. Il piccolo proietta sul foglio i suoi vissuti e le sue emozioni, attraverso le immagini²⁰, senza le interferenze dell'adulto (Arlati, 2010, p. 13).

La produzione può essere spunto per i genitori a riflettere insieme al bambino, sul significato di ciò che è stato rappresentato al fine di favorire la comunicazione e la reciproca comprensione a livello emotivo²¹.

Un bambino emotivamente competente sarà un bambino più felice, più equilibrato e contento di se stesso e delle sue relazioni²².

Per inventare nuove storie, si può procedere con l'analisi fantastica di un personaggio fiabesco²³, che prevede la scomposizione dello stesso in "fattori primi", rintracciando gli elementi più importanti per la costruzione di nuovi binomi fantastici (Rodari, 2010, p. 85).

Infine, tenendo conto della società complessa che promuove l'innovazione e produce spaesamento o crisi di identità, è necessario imparare a leggere la realtà nella sua varietà e in modo consapevole. Le fiabe si rivelano strumenti²⁴ interpretativi della realtà. Rodari sostiene che: «le fiabe servono alla matematica come la matematica serve alle fiabe. Servono alla poesia,

²⁰ Le immagini possono tradurre i vissuti emotivi della persona che le produce, evocare emozioni, attivare sentimenti profondi in chi le osserva. Le immagini possono essere una delle prime forme espressive del mondo emotivo, specie quando non si è ancora capaci di sviluppare ciò che si sta provando, in una narrazione organizzata (Aldi, 2014, p. 61).

²¹ L'adulto diventa un punto di riferimento per il bambino, dal quale apprende le modalità di comportamento. Il piccolo impara a riconoscerle, ad esprimerle e a gestirle. Per tale motivo, gli adulti devono saper esprimere le proprie emozioni in modo adeguato (Arlati, 2010, p. 11).

²² Un bambino quando non riesce a comprendere tutto ciò che sta accadendo, si spaventa, si allarma e con molta difficoltà riuscirà a comunicare ciò che sta provando in un determinato momento. Una situazione simile renderà più difficoltoso anche il ruolo delle persone che sono al suo fianco durante il suo cammino (Arlati, 2010, p. 10).

²³ Ad esempio: Nel caso dell'analisi della Befana si è definito il personaggio (la Befana) in tre "fattori primi": la scopa, il sacco dei regali, le scarpe rotte. Ogni elemento offre degli spunti creativi. L'analisi fantastica sui tre elementi porta l'immaginazione a lavorare su dei dati semplici: una parola, l'incontro-scontro tra due parole, tra un elemento fiabesco e uno realistico, e ci offre le opposizioni elementari sui cui l'immaginazione articola le sue storie e vi applica varie tecniche d'invenzione, per mettere in moto ipotesi fantastiche (Rodari, 2010, pp. 85-86).

²⁴ Che permettono di lavorare sulle alterazioni narrative della fiaba o sulla grammatica della fantasia, come sostenuto da Rodari, è fondamentale per lo sviluppo dell'identità del piccolo e per la sua capacità di esprimere i suoi vissuti profondi (Aldi, 2014, p. 16).

alla musica, all'utopia, all'impegno politico: insomma, all'uomo intero, e non solo al fantasticatore. Servono proprio perché, in apparenza, non servono a niente: come la poesia e la musica, come il teatro o lo sport (se non diventano un affare). Servono all'uomo completo. Se una società basata sul mito della produttività (e sulla realtà del profitto) ha bisogno di uomini a metà – fedeli esecutori, diligenti riproduttori, docili strumenti senza volontà – vuol dire che è fatta male e che bisogna cambiarla. Per cambiarla, occorrono uomini creativi, che sappiano usare la loro immaginazione» (Rodari, 2010, p. 164). Il risultato è visibile quando il bambino legge le fiabe, fonte di sapere, e dimostra di affrontare la vita (Rodari, 2005, pp. 32-33).

Bibliografia

ALDI G., *Educare con le Fiabe*, Edizioni Enea, Milano 2014.

ARGILLI M., *Gianni Rodari, Una biografia*, Einaudi, Torino 1990.

ARLATI V., *Emozioni in fiaba*, Red, Milano 2016.

BOERO P., DE LUCA C., *La letteratura per l'infanzia*, Editori Laterza, Bari 1995.

BOERO P., *Una storia, tante storie. Guida all'opera di Gianni Rodari*, Einaudi Ragazzi, Torino 2010.

CAMBI F., *Tre immagini d'infanzia*, Edizioni Dedalo, Bari 1985.

CAMBI F., *Rodari Pedagogista*, Editori Riuniti, Roma 1990.

CAMBI F., ROSSI G., *Paesaggi della Fiaba*, Armando editore, Roma 2006.

CAMBI F., LANDI S., ROSSI G., *L'immagine della società nella fiaba*, Armando editore, Roma 2008.

- CATARSI E., *Gianni Rodari e la letteratura per l'infanzia*, Edizioni del Cerro, Tirrenia (Pisa) 2002.
- DE LUCA C., *Gianni Rodari, Scuola di Fantasia*, ET. scrittori, Torino 2014.
- FILIPPETTI R., *Educare con le fiabe*, ITACA, Castel Bolognese 2010.
- MACCHIONE P., *Storia del Giovane Rodari*, Pietro Macchione Editore, Varese 2013.
- MANGIAROTTI FRUGIELE G., *Sulle tracce dell'infanzia*, Vita e pensiero, Milano 2005.
- MARINI C., MASCIA V., *Gianni Rodari: educazione e poesia*, Maggioli, Rimini 1987.
- MASSINI G., *La poetica di Rodari*, Carocci, Roma 2011.
- MELIS F., *Narrazioni fantastiche. Da Gianni Rodari alla scrittura creativa*, Santelli Editore, Cosenza 2019.
- MUNARI B., *Fantasia*, Edizioni Laterza, Bari 1977.
- NOBILE A., *Pedagogia della letteratura giovanile*, ELS la scuola, Brescia 2017.
- ONNIS A., SULIS M., *A tutto Rodari*, Cuce Editrice, Cagliari 2013.
- PIZZI G., *L'arte fantastica di Gianni Rodari*, Laurenziana, Napoli 1984.
- PROPP V., *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1966.
- RODARI G., *Tante storie per giocare*, Editori riuniti, Roma 2000.
- RODARI G., *Grammatica della Fantasia*, Einaudi Ragazzi, Trieste 2010.
- SANT'AGOSTINO P., *Guarire con una fiaba*, Feltrinelli, Milano 2017.